

Innovation, créativité et gestion des connaissances

Federico Biggio

DMA4EDD3 - 23 fevrier 2023 h. 9-15

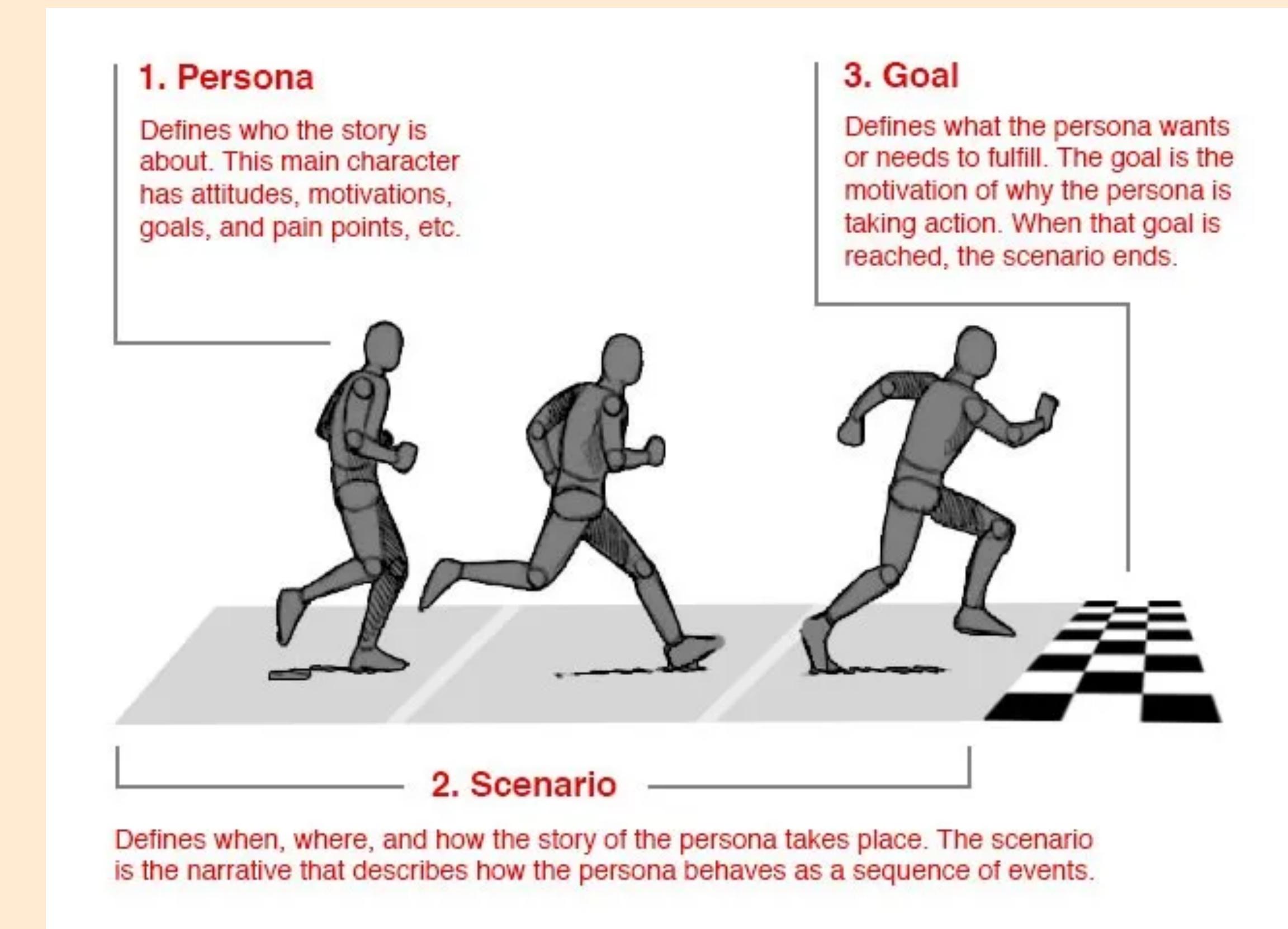
personas

personas

- conception basée sur l'humaine versus « utilisateur »
- typique et extrêmes : archétypes significatifs
- axés sur les objectifs, basés sur les rôles, engageants, fictifs

personas axés sur les objectifs

- l'objectif d'un persona orienté vers un objectif est d'examiner le processus et le flux de travail que votre utilisateur préférerait utiliser pour atteindre ses objectifs en interagissant avec votre produit ou service



personas basés sur les rôles

- également axée sur les objectifs et sur le comportement
- axés sur les données et incorporent des données provenant de sources qualitatives et quantitatives
 - le méchant, le donneur, l'aide, la princesse, le répartiteur, le héros et le faux héros
- la perspective se concentre sur le rôle de l'utilisateur dans l'organisation
- analyse semio-narrative

personas engageants

- conçus pour que les concepteurs qui les utilisent puissent s'engager davantage avec eux
- émotions de l'utilisateur, psychologie, antécédents et les rendent pertinents pour la tâche à accomplir

1. Collect data

Questions asked

Who are the users?
How many users are there?
What do they do with the system?

Methods used

Quantitative data collection

Documents produced

Reports



2. Form a hypothesis

Questions asked

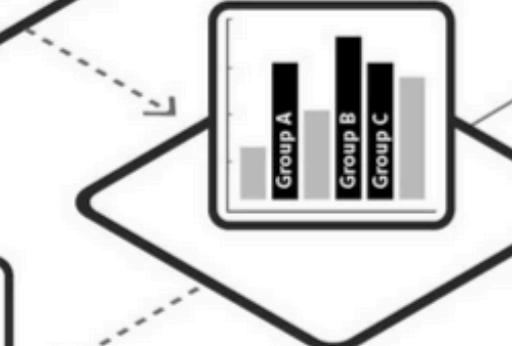
What are the differences among users?

Methods used

Analyze the material
Group the users
Identify and name the groups

Documents produced

Draft description of target groups



3. Ensure everyone accepts the hypothesis

Questions asked

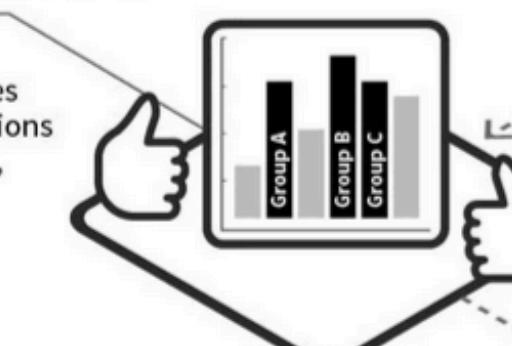
Data for Personas: Likes/dislikes, needs, values
Data for situations: Area of work, work conditions
Data for Scenarios: Work strategies and goals, information strategies and goals

Methods used

Qualitative data collection

Documents produced

Reports



4. Establish a number of personas

Questions asked

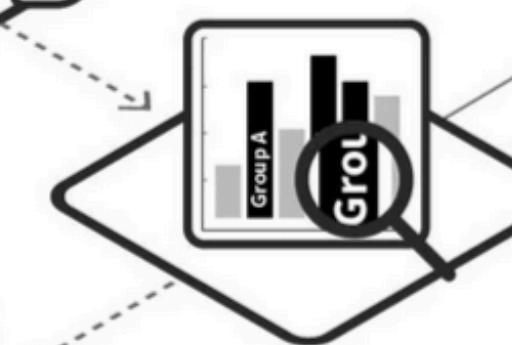
Does the initial grouping hold?
Are there other groups to consider?
Are all equally important?

Methods used

Categorization

Documents produced

Description of categories



5. Construct and describe your personas

Questions asked

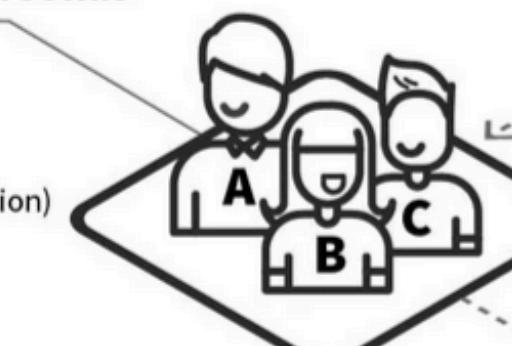
Body (name, age, picture)
Psyche (extrovert/introvert)
Background (occupation)
Emotions (towards the tech, sender, information)

Methods used

Categorization

Documents produced

Descriptions of categories



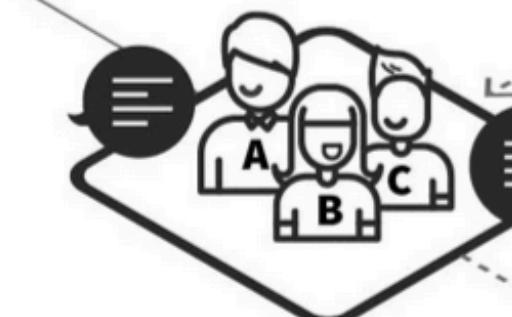
7. Get acceptance from your organization

Questions asked

Do you know someone like this?

Methods used

People who know the personas read and comment on persona descriptions



6. Prepare situations for your personas

Questions asked

What are the needs of this persona?
What are the situations?

Methods used

Analyzing data for situations and needs

Documents produced

Catalogue of needs and situations



9. Create scenarios for your personas

Questions asked

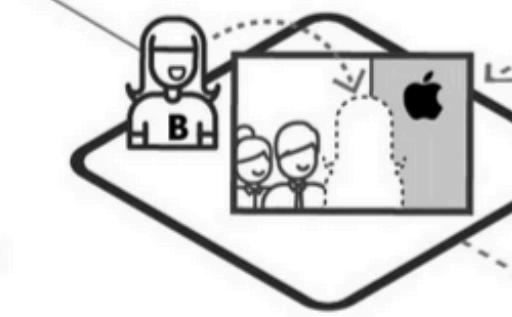
In a given situation, with a given goal, what happens when the persona uses the technology?

Methods used

The narrative scenario—using personas, descriptions and situations to form scenarios

Documents produced

Scenarios, use cases, requirements, specifications



8. Disseminate knowledge

Questions asked

How can we share the personas with the organization?

Methods used

Posters, meetings, emails, campaigns of every sort, events



10. Make ongoing adjustments

Questions asked

Does new information alter the personas?

Methods used

Usability tests, new data collection
Feedback regarding users from all those interacting with them e.g., sales, support, trainers

Documents produced

Foundation document



personas engageants

- il émerge de l'expérience de l'équipe de conception UX
- esquisse des besoins des utilisateurs
- permettent une implication précoce de vos utilisateurs

personas

1. images clés, citations, enregistrements audio ou video etc.
2. groupes de clients, cartes de parcours (séquences d'étapes ou des modèles de parcours émotionnels)
3. critères différentiels (indices)

analyse narrative

le méchant cause une forme de malheur, de dommage ou de préjudice en volant un objet magique pour son propre compte (dragon, sorcière, marâtre)

le donateur offre au héros un objet de valeur pour accomplir une tâche

l'assistant utilise sa force ou sa ruse pour aider le héros à acquérir l'objet nécessaire pour faire disparaître le malheur de sa vie

le héros est le rôle qui accomplit l'action
la princesse est l'archétype de l'objet de valeur

le répartiteur demande de l'aide, envoie le héros pour réaliser l'action

le faux héros s'attribue le mérite de la victoire

règles, tâches, actions

- les règles du jeu déterminent l'ensemble de tout ce qui est nécessaire, interdit, possible, et les manières de le faire
- les règles ont différentes formes et peuvent être présentées de différentes manières au cours du jeu (explicites – manuels, didacticiels – ou implicites, être appliquées – imposées – ou non)
- les règles du jeu établissent les actions (coups) qui sont autorisées et celles qui ne le sont pas, déterminent quand et comment effectuer ces actions, ainsi que les variations ou exceptions possibles
- il n'existe pas d'objectif unique

règles, tâches, actions

arbitraire

explicite et conscient

raisonnable

efficaces

boucles complexes et systèmes d'action

- séquence d'actions visant à produire un résultat spécifique chez le sujet, généralement une émotion ou un sentiment positif, qui l'incite à répéter la boucle plusieurs fois, le rapprochant ainsi de l'objectif principal
- boucle d'action, la boucle d'implication (engagement)

clash of clans

- collecte de ressources : le joueur peut gagner des élixirs et des pièces en cliquant sur des bâtiments à intervalles réguliers ; plus les bâtiments sont avancés, plus la récompense est grande (mais aussi le temps requis)
- utilisation de ressources pour construire/ améliorer ses propres bâtiments ou son armée, ce qui nécessite également d'attendre que la construction soit terminée
- l'utilisation de ressources pour monter une attaque contre un adversaire, en payant de l'élixir, mais gagner des pièces et des points de classement en cas de victoire



process : la progression

- horizontal et vertical
- la verticale concerne l'acquisition de puissance et l'augmentation des compétences, ce qui permet de se rapprocher de l'objectif final ; elle implique de relever des défis de plus en plus difficiles, de manière à équilibrer les compétences acquises par l'utilisateur
- l'horizontal concerne la découverte de nouvelles possibilités, d'options et de différentes façons d'agir, de se déplacer dans l'espace (explorer de nouvelles terres) ou idéalement (agrandir une collection) ; les défis et les éléments du jeu se transforment et changent en fonction de la nouvelle
- **embarquement > échafaudage > maîtrise**

process : le temps

- cycles à court terme
- cycles à moyen terme
- cycles à long terme

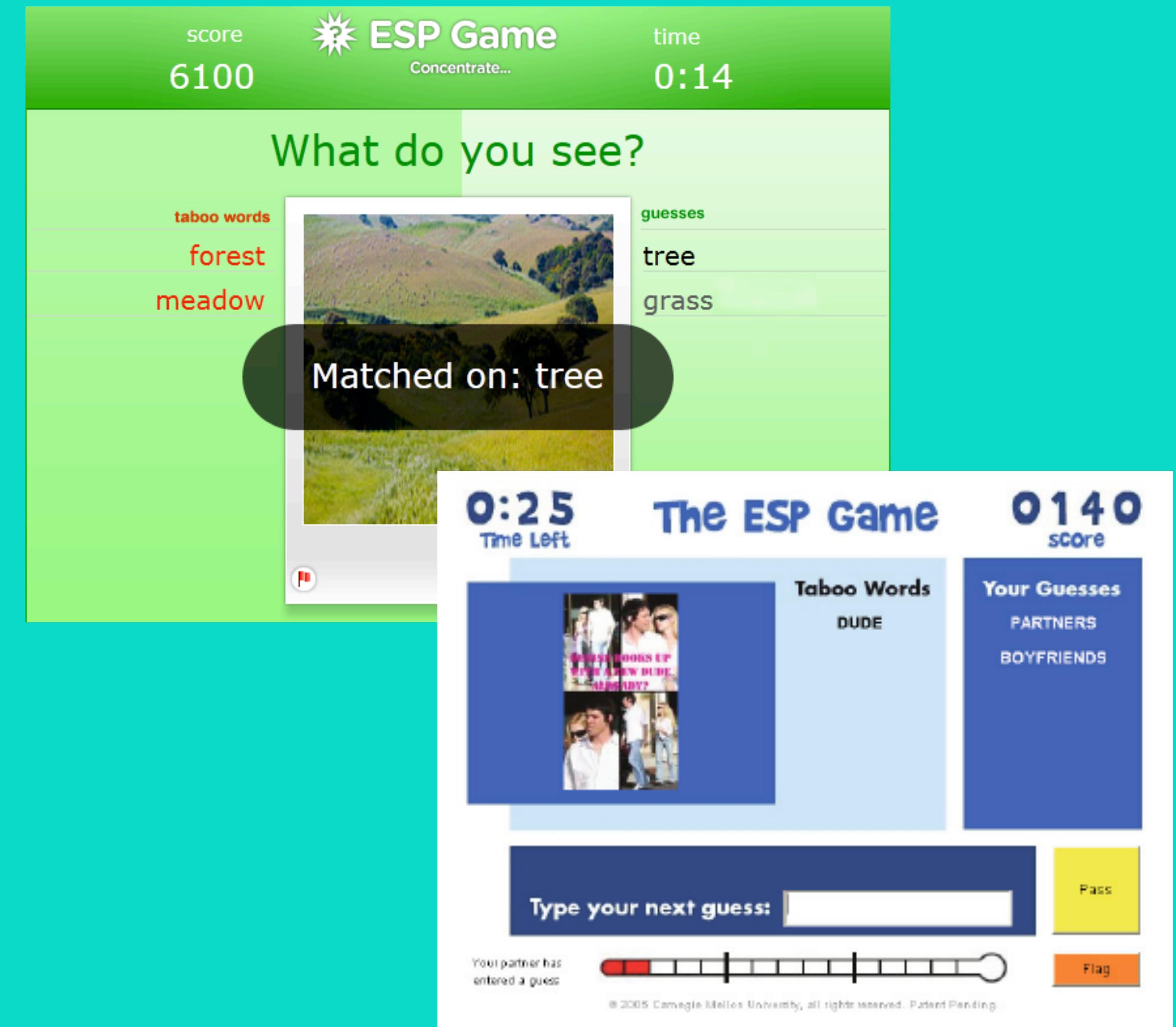
farmville

- deux dynamiques négatives : impatience et peur de perdre
- le joueur doit récolter et ressemer selon les rythmes
- **dynamique de rendez-vous**



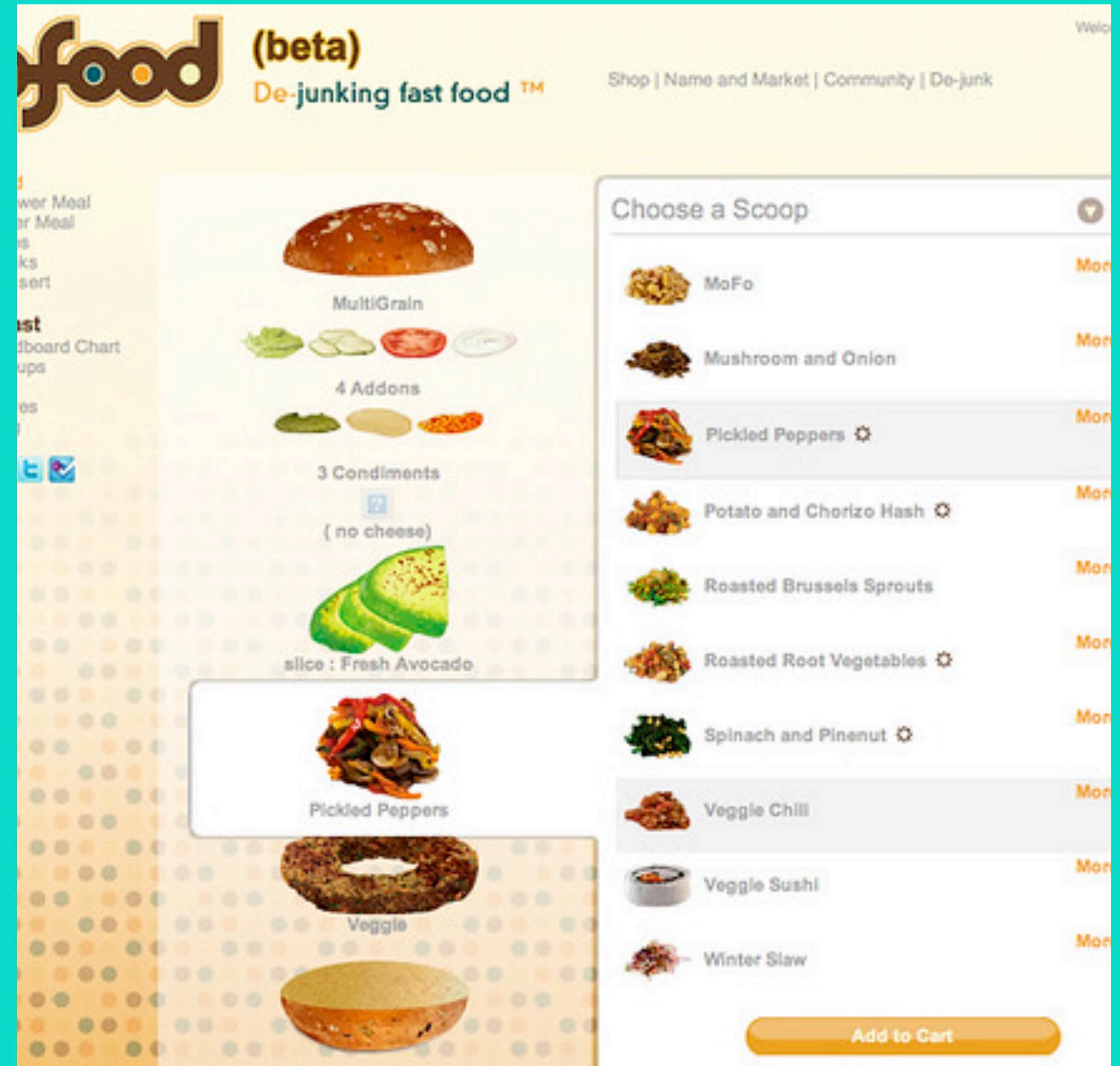
ESP Game

- système de « calcul humain »
- le processus d'étiquetage des images sous la forme d'un jeu
- le temps limité, l'attribution de points pour les bonnes réponses, une échelle graphique indiquant les points cumulés et le son d'une horloge qui tourne pendant les derniers instants du jeu



4food

- l'entreprise vise à « dé-junkiser » la restauration rapide et à développer un commerce responsable, écologique et une alimentation saine
- on peut créer son propre burger
- l'acheteur devenait de fait l'auteur
- aide pour organisation caritative



Miro FlowChart

Figma & Balsamiq